

# COMPUTADORES Por EURICO DA FONSECA

## Técnica

# OS SISTEMAS TAMBÉM PODEM CRESCER

Um dos principais problemas quanto à escolha do equipamento informático, na actualidade, é o rapidíssimo crescimento das especificações. Mela dúzia de anos atrás havia empresas que satisfiziam as suas necessidades com o mais modesto dos computadores pessoais, um Sinclair ZX-81, um gravador de cassetes e uma memória de 64 Kb que se montava na traseira do computador num equilíbrio precarizante que conduzia a «crashes» à mínima vibração.

Depois passou-se aos Spectrum e daí aos Amstrad PCV, para depois se entrar no campo dos PC-XT. Há pouco mais de um ano os sistemas AT eram um luxo, os 386 uma extravagância. Hoje os PC-AT são já considerados como computadores de entrada - veja-se a atitude da IBM com os seus PS/1 - e os 386SX estão na ordem do dia, com o aparecimento do Windows 3.0 a dar força aos verdadeiros sistemas 386 e os 486 a mostrarem-se no horizonte como uma alternativa aos 386 mais potentes. Não por uma questão de moda ou pelo simples amor à rapidez e aos modos de vídeo mais vistosos, mas porque as aplicações, se por um lado são cada vez mais completas e mais proveitosas, por outro exigem mais memória e maior velocidade de processamento.

### A espera da última moda

Em consequência, quem hoje adquire um sistema AT para fins estritamente profissionais ou empresariais pode a curto prazo ver-se perante um dilema: ou continua a usar «software» ultrapassado ou tem de adquirir um computador mais moderno e mais potente. O resultado é algo que lembra a velha anedota do homem que se embrulhava numa peça de pano à espera de que chegasse a «última» moda para então mandar fazer um fato com esse pano. As compras de computadores vão sendo adiadas tanto quanto possível, à espera de que as especificações estabilizem.

Uma solução é o «leasing».

mas há que considerar que também nele a evolução dos preços e das especificações pode não aconselhar a compra do equipamento no fim do contrato. Outra é a conversão dos sistemas, por meio de placas aceleradoras ou mesmo pela substituição da placa principal, mas as limitações são muitas: quando aplicados aos sistemas de baixo custo, os aceleradores colidem com as especificações dos componentes, concebidos para fluxos de dados mais baixos. A substituição da placa principal resolve esse problema, mas os preços correntes são pouco competitivos e a configuração física raras vezes é compatível com a caixa do computador a modificar.

Daí que um número crescente de computadores sejam construídos com o processador inserido numa placa separada, o que permite utilizar os mesmos elementos de base numa gama que vai do mais simples XT aos 386SX. No entanto, quando se passa dos 8 e 16 bits ao mundo dos 32 bits aos coisas complicam-se e actualmente só há cinco opções, entre os sistemas com capacidade de crescimento: o AST Premium CUPID, os ALR VEISA e PowerFlex, a IBM Power Platform e o Everex Step.

### As placas processadoras substituíveis

O ALR PowerFlex é o único que permite partir de uma configuração AT286, a 12 MHz, e crescer para as 386SX/16 e 20 e 486/25, mas funcionando sempre a 16 bits com «bus» ISA (ou seja do tipo AT normal).

O Everex Step permite passar dos sistemas 386/20 e 386/25 ao 486/25 e funciona a 32 bits, como os restantes, mas usa a arquitectura ISA.

A IBM Power Platform pode ser montada nos sistemas 386/25 para os transformar em 486/25 e, como se poderia esperar, usa a arquitectura MicroChannel.

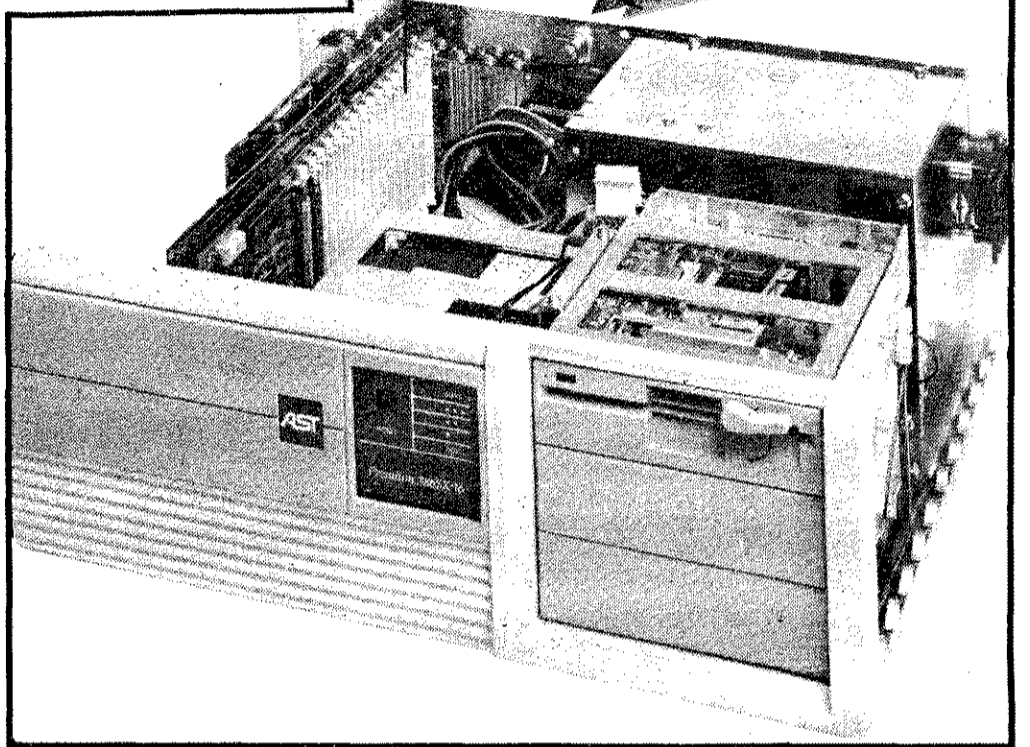
O ALR VEISA permite passar do 386/25 para o 486/25 e do 386/33 para o 486/33, e usa a arquitectura EISA.

O AST Premium CUPID é o mais flexível, pois permite toda a espécie de crescimento, a partir da configuração 386SX/16 MHz até à 486/33, e é também o único que permite passar da arquitectura ISA para a EISA. O sistema baseia-se na utilização de placas processadoras FASTboard, as quais têm o aspecto das placas de expansão vulgares e são montadas como estas pela simples inserção nos alvéolos da placa de base. Há quatro tipos básicos de FASTboards de 32 bits: o 386SX/16, o 386/25, o 386/33 e o 486/25, todos eles com capacidade de inserção de até 4Mb de RAM e co-processador.

Um exemplo do interesse dos computadores com capacidade de crescimento é o da instalação de redes. Quando uma empresa ou uma instituição decide pela primeira vez fazer uma instalação dessas, opta em regra por uma configuração mínima, com alguns PC-AT servidos por um 386/SX, por exemplo. Quando os méritos da rede se definem, pensa-se em expandi-la, mas para isso há que substituir o 386SX por outro computador mais potente. As

trocas são em regra um mau negócio e a solução usual é a de pôr o computador substituído noutra posto, no lugar de um 286, e logo com um aproveitamento insuficiente. Mas se o computador tiver capacidade de crescimento, isso não acontecerá. Bastará substituir a placa processadora e a economia assim feita é ainda suplementada pelo facto de não se perder tempo nem dinheiro na reconfiguração do sistema, do «software» e dos periféricos.

O sistema CUPID, da AST, permite fazer «crescer» um computador desde a configuração 386SX à 486, pela simples substituição da placa processadora



GUIA TV/«A CAPITAL» - XXIII

## PC & C.ª

### COMO FAZER TABELAS E SOMBREADOS COM O MS-DOS

Um dos problemas mais frequentes para quantos usam os computadores para a execução de tabelas, quadros, listas, etc., é o traçado de cercaduras e divisórias. Alguns programas de processamento de texto facilitam essa tarefa e o mesmo acontece com um ou outro programa de contabilidade, mas de uma maneira geral um trabalho de qualidade só se consegue com os utilitários das melhores folhas de cálculo.

Em consequência, na maior parte dos casos a solução adoptada é a mesma da dactilografia: tabular e usar o sublinhado e a barra vertical para traçar as linhas. O que não só é trabalhoso como não produz obra muito assada.

O que se esquece é que o código ASCII, presente em todos os computadores MS-DOS, dispõe de caracteres próprios para tal fim, com linhas finas e grossas, podendo as primeiras ser simples ou duplas. Para os ver no ecrã basta carregar o GW-BASIC e escrever o seguinte programa:

```
10 FOR n=179 TO 223
20 PRINT n;"=";CHR$(n)
30 NEXT n
```

Substituindo PRINT por LPRINT na linha 20, obtêm-se a lista dos caracteres e dos respectivos códigos. Para se inserir qualquer deles no ecrã sem recorrer ao GW-BASIC, prime-se a tecla ALT e a seguir, no teclado numérico, as dos números do código respectivo. Por exemplo: ALT mais 217 inserem o canto inferior direito de uma cercadura a traço fino.

Para se obter uma cercadura simples basta usar os seguintes números de código, sempre precedidos da tecla ALT:

```
218 Canto superior esquerdo
191 Canto superior direito
192 Canto inferior esquerdo
217 Canto inferior direito
196 Linhas horizontais
179 Linhas verticais
```

No caso de se quererem divisões verticais, o código é o 194 para as junções superiores e 193 para as inferiores. Para as divisões horizontais, tem-se 195 para as junções à esquerda e 180 para as da direita. Os cruzamentos podem ser obtido de uma só vez com o código 197.

Os códigos 220 a 223 contêm as linhas grossas, verticais e horizontais. Os restantes dão acesso às linhas duplas ou a combinações de linhas duplas e simples. Finalmente, os códigos 176, 177 e 178 dão acesso aos sombreados.

A pergunta óbvia é a de como inserir cada carácter no local adequado. Pode-se usar o GW-BASIC, que praticamente é oferecido com todos os computadores vendidos no nosso mercado, mas isso é uma tarefa algo longa. É mais prático recorrer a um processador de texto.

Existem em domínio público vários programas que permitem não só traçar cercaduras mais variadas como também usar combinações de cores no ecrã que dão muito bom aspecto às tabelas, menus, etc. como o EXTANSI, o XANADU, etc.

Através dos códigos ASCII de 224 a 255 pode-se também ter acesso a caracteres gregos, símbolos matemáticos, etc. que muito facilitam a inserção de fórmulas matemáticas nos textos. Por exemplo: o código 251 dá acesso ao símbolo da raiz quadrada, o 240 corresponde a "aproximadamente igual a", o 227 é o de PI, e assim por diante.

# A REVOLUÇÃO NA GESTÃO

NOVIDADE

SOFTWARE  
PROFISSIONAL  
INFORLIDER

RELEASE 90

- GESTÃO DE CONTABILIDADE
- GESTÃO DE PESSOAL
- GESTÃO DE «STOCKS»/ENCOMENDAS/FACTURAÇÃO/TEOURARIA
- GESTÃO DE CONTAS BANCÁRIAS
- GESTÃO DE TESOURARIA • GESTÃO DE VIATURAS
- GESTÃO INTERNA DE «STOCKS» • BASE DE INFORMAÇÕES
- GESTÃO DE INVENTÁRIO • GESTÃO DE MAILING
- TABELA DE PREÇOS INTERNACIONAIS
- GESTÃO DE CLUBES DE VÍDEO • GESTÃO DE OURIVESARIAS
- MEDIADORES DE SEGUROS • LABORATÓRIOS FOTOGRÁFICOS
- GESTÃO DE LOJAS PRONTO-A-VESTIR/SAPATARIAS
- BASE DE DADOS (COMERCIAL/MARKETING/MAILINGS)
- COOPERATIVAS DE HABITAÇÃO • COOPERATIVAS AGRÍCOLAS
- AGENDA DE TELEFONES/CONTACTOS • CALCULADORA ELECTRÓNICA

ACEITAM-SE  
AGENTES

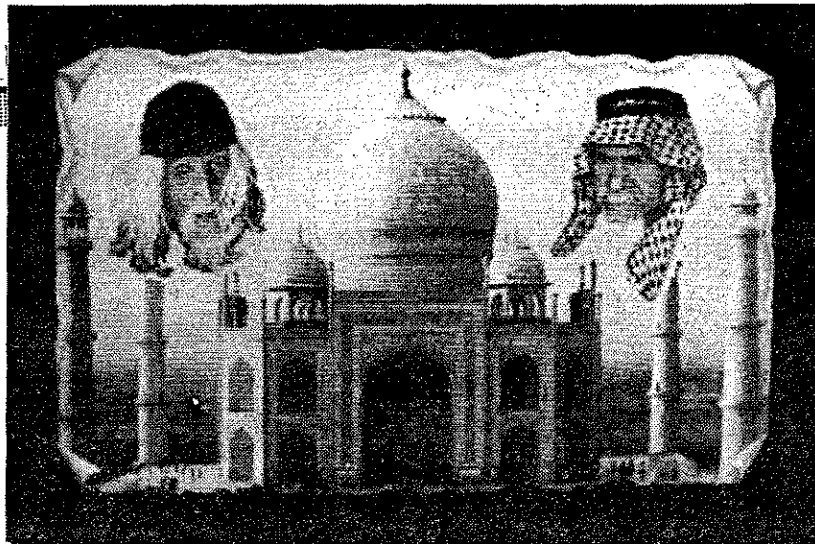
**M MELO**  
INFORMÁTICA

CRÉDITO  
LEASING

ESCRITÓRIO: RUA BERNARDIM RIBEIRO, 15 — 1100 LISBOA • TELEFS. 54 99 04 - 52 56 69 • TELEFAX 52 46 37  
HORÁRIO: DE SEGUNDA A SEXTA-FEIRA, DAS 9.30 ÀS 19.30 • SÁBADOS, DAS 9.30 ÀS 12 HORAS

# JOGOS DE 16 BITS Por NUNO ALMEIDA

## NORTE DE ÁFRICA VIVE REBELIÃO



Os cenários árabes dominam por completo este trabalho da Rainbow Arts

**Título:** Khaalan  
**Gênero:** Estratégia/Ação  
**N.º de disquetes:** 2  
**Máquina:** Amiga 512 Kb/1 Mb

Embora de cenários predominantemente árabes, *Khaalan* desenrola-se no Norte de África, num país e período histórico não especificados pela Rainbow Arts. Bom, mas isso também não é o mais importante, já que o objectivo é claro: assumir o papel de um importante califa e através de negociações, alianças e combates conseguir ganhar poder.

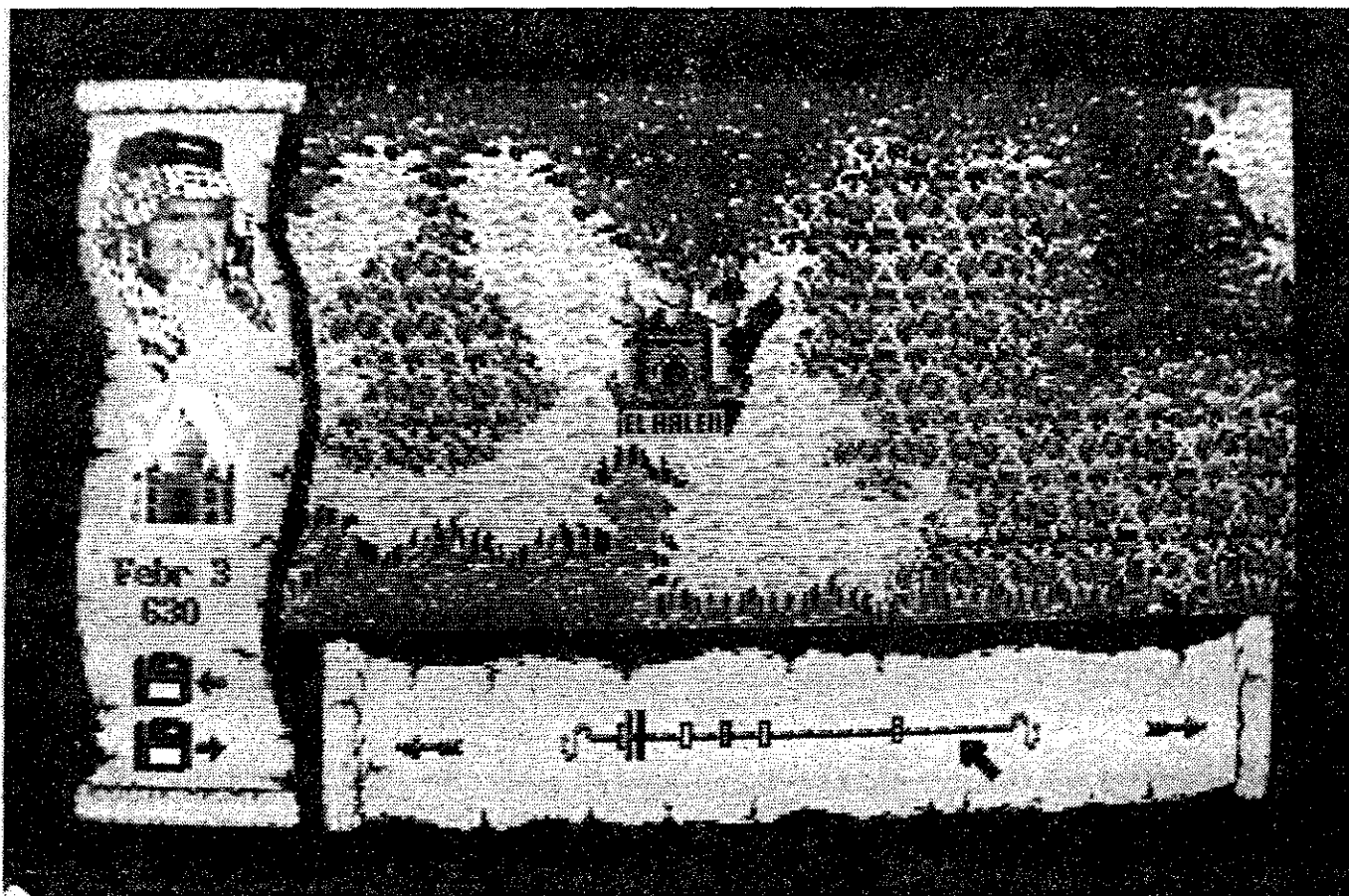
O jogo é em tudo comparável ao *Lords of the Rising Sun*, por de início se escolher um califa entre dois (só por acaso é que não se chamam Yoshitsune e Yoritomo) e de seguida se começar a aventura (mais ou menos violenta) de ascensão ao poder.

A primeira imagem que surge é a de um mapa, onde se pode ver a nossa fortificação principal, a partir da qual partirão os exércitos em busca de poder e glória para o seu califa. Mas atenção, é importante administrar muito rigorosamente os mantimentos fornecidos ao exército que não deve exceder os 1000 homens, porque de outra forma a água, comida e dinheiro esgotam-se rapidamente e os soldados desertam.

O único ponto discutível de *Khaalan* é o nível da sua jogabilidade. O movimento de tropas, por exemplo, não é tão intuitivo como o do título da Cinemaware e faz-se por intermédio de uma bússola, escolhendo a direcção que a armada deve tomar. Tal como no *Lords of the Rising Sun*, também aqui existem sequências de acção nas batalhas, mas estas são de um nível que se considera pouco jogável, pelo menos por quem espera algo mais do que rebentar o joystick. Como se isto não chegasse para condenar a jogabilidade, é importante dizer-se que a adesão ao jogo não é imediata em virtude dos comandos não serem os mais intuitivos e adequados.

Por vezes há califas que possuem uma lâmpada mágica, o que lhes permite ver um desejo concedido todos os meses, mas normalmente este objecto muito cobiçado só consegue trazer desgraça, morte e destruição...

Assinar tratados de paz também pode ser uma alternativa quando os exércitos estão em baixo, mas pelo sim pelo não sempre é melhor ordenar o envio de um espião, para ver como passa o adversário. Se for o caso, contrata-se um



É daqui que se controla o movimento de tropas e se assiste ao desenrolar dos acontecimentos

espião para matar o líder inimigo ou roubar o castelo, porque o moral do povo sobe com a conquista de castelos, que traz riquezas, saúde para os homens e fortalece o exército. Só o jogador não se sente fortalecido, porque embora o *Khaalan* possua uma enorme variedade de cenários digitalizados, perde bastante no campo da jogabilidade no seu género. Existe para o Amiga, ST e PC.

**Gráficos:** 86%  
 **Animação:** 67%  
**Som:** 67%  
**Jogabilidade:** 68%  
**Dificuldade:** 83%  
**Conselho:** É facilmente superado por outros títulos da Cinemaware.

**72%**

## Amiga & Amigos

**D**E novo o *Hardwork* a abrir o «Amiga & Amigos». Este grupo de possuidores do MSX VG-8020 está interessado em trocar programas em BASIC. Só têm de escrever para a Av. dos Bons Amigos, 42, r/c-esq., Aqualva, 2735 Cacém. Vamos à carta.

Nós somos um grupo de possuidores do computador MSX VG-8020; gostaríamos de trocar programas em BASIC e jogos com outros possuidores.

Agora vamos às dicas:  
**NAVY MOVES (PARTE II)** — O código é 53817.  
**METROPOLIS** — Para ficarem com energia infinita carreguem na tecla «j» durante o jogo, mas evitem cair de grandes alturas, pois assim isso não resulta.

**DRAGON NINJA** — Para matarem os cães, basta baixarem-se e dar um soco.

**AFTER THE WAR (PARTE II)** — O código é 11423.

**AFTER BURNER** — Para fazermos uma volta de 360°, para nos desviarmos dos mísseis, basta carregar na tecla para cima, para a esquerda ou direita, e carregar novamente nessas mesmas teclas.

**COLISEUM** — Vidas infinitas → definir as teclas escrevendo ISABEL.

**KNIGHTMARE** — Carregar simultaneamente (▼, →, ▲, ←) e SELECT.

**SUPER COBRA** — Quando passarem para o 2.º nível devem andar de cima para baixo, e ficar sempre a disparar, para mais facilmente abater as naves espaciais.

**ROCKIN ROLLER** — Carregar nas seguintes teclas, para ficar com vidas infinitas: H, E, L e P.

**CHICAGOS 30** — Carregar nas teclas H e V, para ficarem com vidas infinitas.

**VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA** — Código de acesso para a 2.ª parte — EVAMARIASEFUE. Para conseguirmos ficar com energia infinita e

começar com os três personagens em todas as fases, basta escrever POFAYO quando pedirem a chave de acesso.

No «menu», onde se pode redefinir as teclas, onde estiver escrito «fase 1», nós podemos escolher qual o nível que queremos jogar (nível 1 a 3).

Quando estiverem no nível 1 (PUZZLE), e não o conseguem acabar, carreguem todas as teclas do computador ao mesmo tempo (pôr as mãos sobre o teclado), até aparecerem duas listas (uma em cima e outra em baixo), sem serem da cor preta. Depois disso já podem pôr o segundo nível.

Quando aparece o dinossauro, vocês ficam o mais encostados possível ao princípio do ecrã (sem mudar de cena), quando o dinossauro (o que anda, não o que apenas abana a cauda) começa a andar na direcção que vocês vão seguir, vão atrás dele; quando virar para a direcção oposta metam-se debaixo da sua barriga e espetem-lhe a lança que têm.

**NEMESIS** — Teclando a palavra «SHIELD», vamos repor o escudo protector, quando ele tiver desaparecido.

**MORTADELO Y FILEMÓN 2** — Chave de acesso do 2.º nível — LOS MÁS BESUGOS. Para conseguir vidas em todas as fases, basta carregar simultaneamente nas teclas «C», «U» e «P» durante o jogo. (Funciona para todas as versões.)

**ROBOCOP** — Se premirmos as teclas «ESC», «TAB», «CTRL», «SHIFT», «D» e «F» passaremos de nível.

Junto com a nossa carta vão dois pequenos programas, e nós só pedimos uma coisa... publiquem isso tudo!

**P. S.** — Nós queríamos contactar alguém que nos possa ajudar nos seguintes jogos: *BATMAN — THE MOVIE*; *CHUCK YEAGER'S*; *INDIANA JONES AND THE LAS CRUSADE*; *DAMBUSTERS*.

Gostaríamos de adquirir o jogo *CAPITAN TRUENO* e *POWER ARIFT*; também gostaríamos de adquirir a revista ou fotocópias da revista «IN-PUT» número 64.

1 — ROTINA PARA IMPRIMIR LETRA A LETRA (exemplo)

1 REM

2 REM Por HARD WORK SOFTWARE

10 CLS:KEY OFF:COLOR 15,1,1:WIDTH 40

20 X=0:A\$="ISTO É UMA DEMONSTRAÇÃO DA ROTINA.....":GOSUB 40

30 GOTO 30

40 Y=0:FOR M=1 TO LEN(A\$)-1:LOCATE Y,X,0

50 PRINT MID\$(A\$,M,1):Y:Y+1:IF Y 40

60 FOR T=0 TO 30:NEXT T:NEXT M:RETURN

2 — ROTINA PARA IMPRIMIR RÓTULOS ROTATIVOS

10 CLS:KEYOFF:WIDTH 40:COLOR 15,1,1

20 X=0:A\$="ISTO É UMA DEMONSTRAÇÃO DA ROTINA.....":GOSUB 40:FOR T=0 TO 1800:NEXT A\$:GOSUB 40

30 GOTO 70

40 FOR W=40 TO 0 STEP-1:LOCATE W,X

50 PRINT LEFT\$(A\$,30-W)

60 FOR T=0 TO 30:NEXT T:NEXT W:RETURN

70 FOR T=0 TO 800:NEXT:GOTO 20

**ATENÇÃO:** Na linha 20, 2.º programa, os traços devem ser substituídos por 40 espaços.

Estes últimos programas podem-se parar com as teclas CTRL+STOP, simultaneamente.

**P. S.** — Estes pequenos programas foram-nos enviados por um grupo de utilizadores do MSX VG-8020, chamado «MEGABYTE SOFTWARE»,

mas nós resolvemos enviá-los para aí, porque achámos que muita gente que possui o MSX gostaria de os ter.

Mais um grupo de utilizadores do Amiga a merecer referência por aqui. É o *Programa*, que está interessado em trocar listagens com outros leitores que possuam o Amiga. A morada é Programa, Casal de Cascais, lote 8, Damaia, 2700 Amadora. Espreitem as dicas, que é material do melhor.

**P47** — Na tabela dos «high scores» escrevam «ZEBEDEE» e comecem o jogo e se carregarem em F1 obterão vidas infinitas e F2 passagem de nível.

**NAVY MOVES** — Código 2.ª parte: 786169.

**AFTER THE WARE** — Durante o primeiro nível carregue nas teclas ALT, B e 1 ao mesmo tempo e obterá tempo e energia ilimitados. No 2.º nível carregue nas teclas ALT, M e 1 ao mesmo tempo e obterá a mesma coisa. O código do 2.º nível é: 101069.

**OPERATION THUNDERBOLT** — Comece a jogar até fazer 50 000 pontos e assim quando puser o recorde escreva «WIGANNINJA» e ficará em CHEAT MODE.

**IVANHOE** — Escrever «zobinette» quando aparece o desenho do rei Richard preso. E assim quando começar a jogar e carregar na tecla DEL os inimigos desaparecem.

**LIVINGSTONE II** — Código de acesso à segunda parte é: 15215.

**TEST DRIVE II** — Durante o jogo escrever «GASS» e verá o que acontece.

**SHADOW WARRIORS** — Quando estiver a jogar carregue na tecla HELP e passará de nível.

**SPACE ACE** — Pôr o jogo em modo PAUSE e escrever «Do Demo Dexter» e o jogo ficará com desenhos animados, em Demo.

**SIMCITY** — Carregar a tecla SHIFT e escrever «Fund». Assim o seu dinheiro aumentará para 10 000 dólares.

Mais nada por agora. Até à próxima.

# VELOCIDADE ANIMA

## «SIDE-CARS»

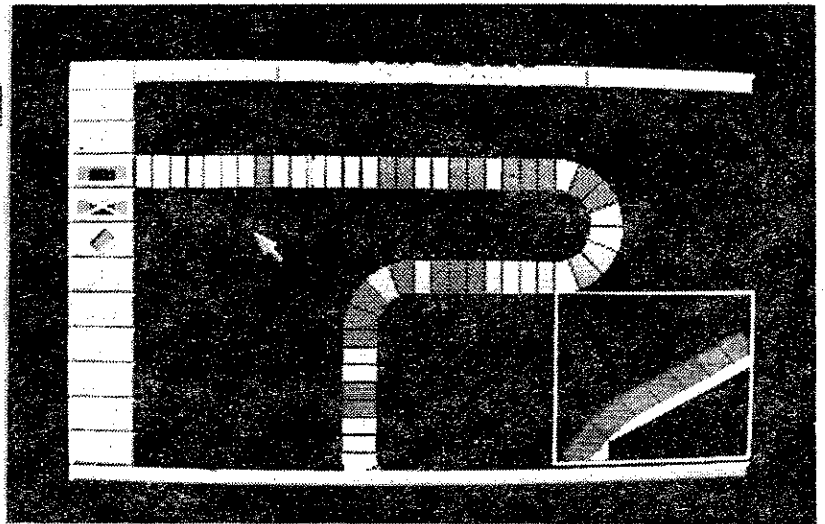
**Título:** «Combo Racer»  
**Gênero:** Simulador  
**N.º de disquetes:** 2  
**Máquina:** Amiga 512 Kb/1 Mb

peonato, por uma ordem determinada pelo jogador, o que se aconselha vivamente, para evitar desastres posteriores.

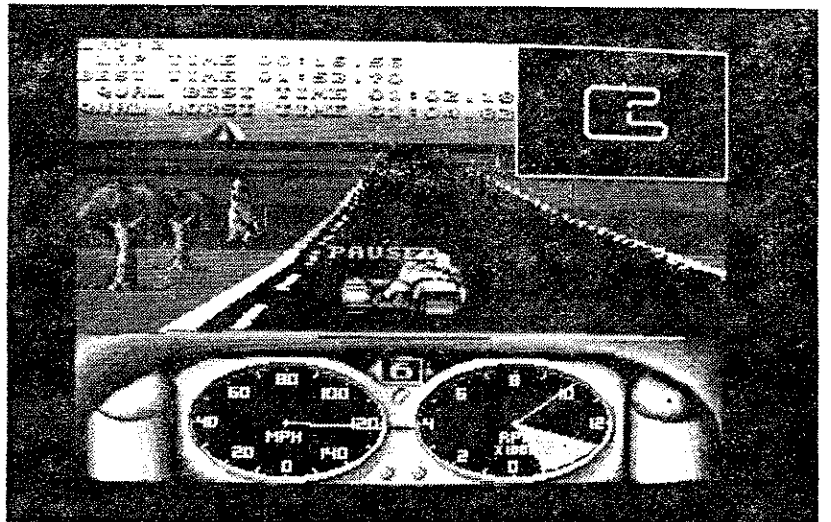
A animação do jogo é soberba, com uma velocidade incrível. Só é pena os gráficos não serem melhorzinhos, por fazerem uso daquelas cores garridas. Mas também é verdade que a velocidade do jogo ajuda a esquecer a cor demasiada dos gráficos.

Nos túneis o realismo está presente, o som da moto altera-se e começa a fazer eco.

Resta acrescentar que existe também um editor de pistas, que permite ao jogador criar, ou simplesmente alterar, qualquer circuito, e isto, note-se, de uma forma extremamente simples. Esta opção torna-se particularmente útil se pensarmos que é possível o adeus a tanta curva e subida incômoda.



O Editor de Pistas (Track Editor) é extremamente fácil de utilizar



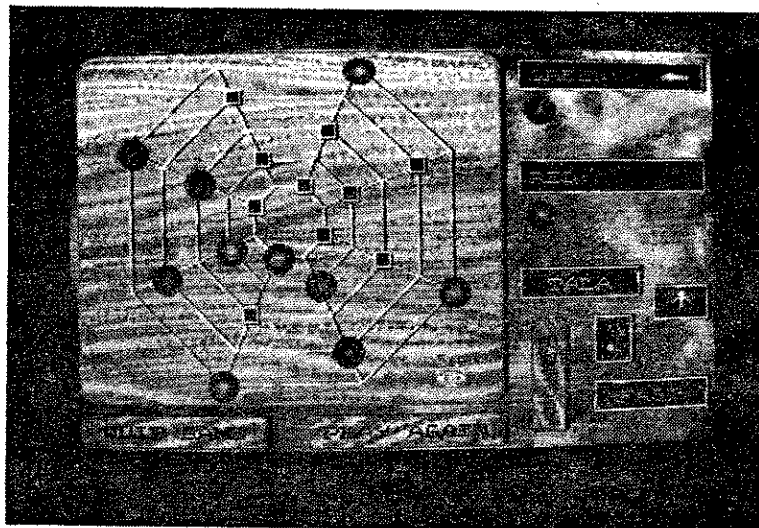
Apesar dos gráficos não estarem nada de especial, Combo Racer é genial na velocidade

Gráficos: 65%  
 Animação: 95%  
 Som: 71%  
 Jogabilidade: 91%  
 Dificuldade: 82%  
 Conselho: Vale pela velocidade.

**81%**

# AVENTURA BIZARRA BUSCA CRYSTALLION

**Título:** Knights of the Crystallion  
**Gênero:** Aventura/Puzzle  
**N.º de disquetes:** 1  
**Máquina:** Amiga 512 Kb/1 Mb



O estranho e bizarro está sempre presente em Knights of the Crystallion, um jogo algo complexo para poder ser jogado neste planeta

familiar é marcar pontos em Knights of the Crystallion.

O jogo está dividido em cinco subjogos, que procuram explorar todas as capacidades de quem pretende alcançar um Crystallion para si, mas garante-se já que só dois subjogos conseguem ser acessíveis à compreensão humana. O resto, pode ser enviado para o espaço para ser resolvido por criaturas superiores. Talvez só mesmo por alguém, no reino dos cavalos de cristal.

Gráficos: 74%  
 Animação: 72%  
 Som: 77%  
 Jogabilidade: 53%  
 Dificuldade: Muito abstracto  
 Conselho: É bastante confuso e imaginário...

**69%**

## VÊM AÍ...

**LEGEND OF THE LOST** — Já estão a desenvolver-se os primeiros jogos destinados ao CDTV da Commodore. Este jogo será constituído por uma infinidade de níveis de acção e tem por cenário o coração de um vulcão activo. Cabe ao jogador a difícil missão de salvar a sua namorada (até em CDTV a história é a mesma) das garras de uma organização maligna, que tem a sua base no interior do vulcão. É claro que o jogo fará uso de todas as possibilidades do CDTV, oferecendo sequências animadas, som digitalizado e uma música incrível. Ao que parece, estará disponível também para o Amiga.

**HAGAR** — Para breve está o aparecimento do «viking» mais famoso da banda desenhada, nos jogos de computador. Foi programado pela King Soft e possui seis níveis de acção em plataformas. O Hagar terá de recolher presentes para satisfazer a sua mulher, trazendo na sua visita às várias capitais da Europa perfume de Paris, tulipas de Amsterdão...

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV

**SAMSUNG**  
 Computadores

DISTRIBUIDOR OFICIAL  
 NO DISTRITO DE

**SETÚBAL**  
**G. E. O. Informática**

RUA JOÃO ELOY DO AMARAL, 81 — SETÚBAL • 53 26 75

**XT**  
**XT 20 Mb**

**OFERTA MONITOR MONOCROM.**

• BARREIRO: RUA LIEBIG, 28, 1.º, DRT. — 207 38 11 Ext. 1638  
 • PAIVAS: CENTRO COMERCIAL D'AMORA, LOJA 122 — 225 36 20

**PREÇOS**  
 sem  
**CONCORRÊNCIA**

# JOGOS DE 8 BITS

Por VÍTOR PEDRO

## MOTO DESAFIA LEI DA GRAVIDADE

Título: TUMA 7

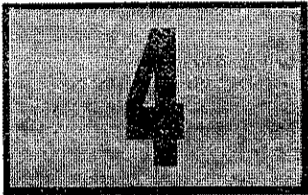
Para quem olhou só para a fotografia, antes de ter ideias, é melhor ler as primeiras linhas. *Tuma 7* não é mais do que uma moto que trepa tudo, inclusive ângulos superiores a 90 graus, está pronta a disparar e desafia as leis da gravidade.

Embora os gráficos não sejam maus de todo, a animação vem estragar por completo um jogo que podia ter sido muito mais bem aproveitado (é mais o tempo que levamos à espera que a moto se decida a andar do que o tempo de jogo).

Para aqueles que defendem o desporto motorizado, é melhor nem pedirem para ver esta produção da Comix.

*Tuma 7* é sem dúvida um nome a esquecer.

Género: Acção??  
Gráficos: 5  
Movimentos: 2  
Dificuldade: 8  
Conselho: Fique longe.



Uma moto com características invulgares, pode tudo. Além de afastar o jogador ao primeiro contacto com o jogo, esta moto muito especial até sobe paredes. Só não voa, porque já não havia memória para lhe dar umas asas

## GRÁFICOS SIMPLES ANIMAM JOGO VELOZ

Título: SKATE FIGHTER

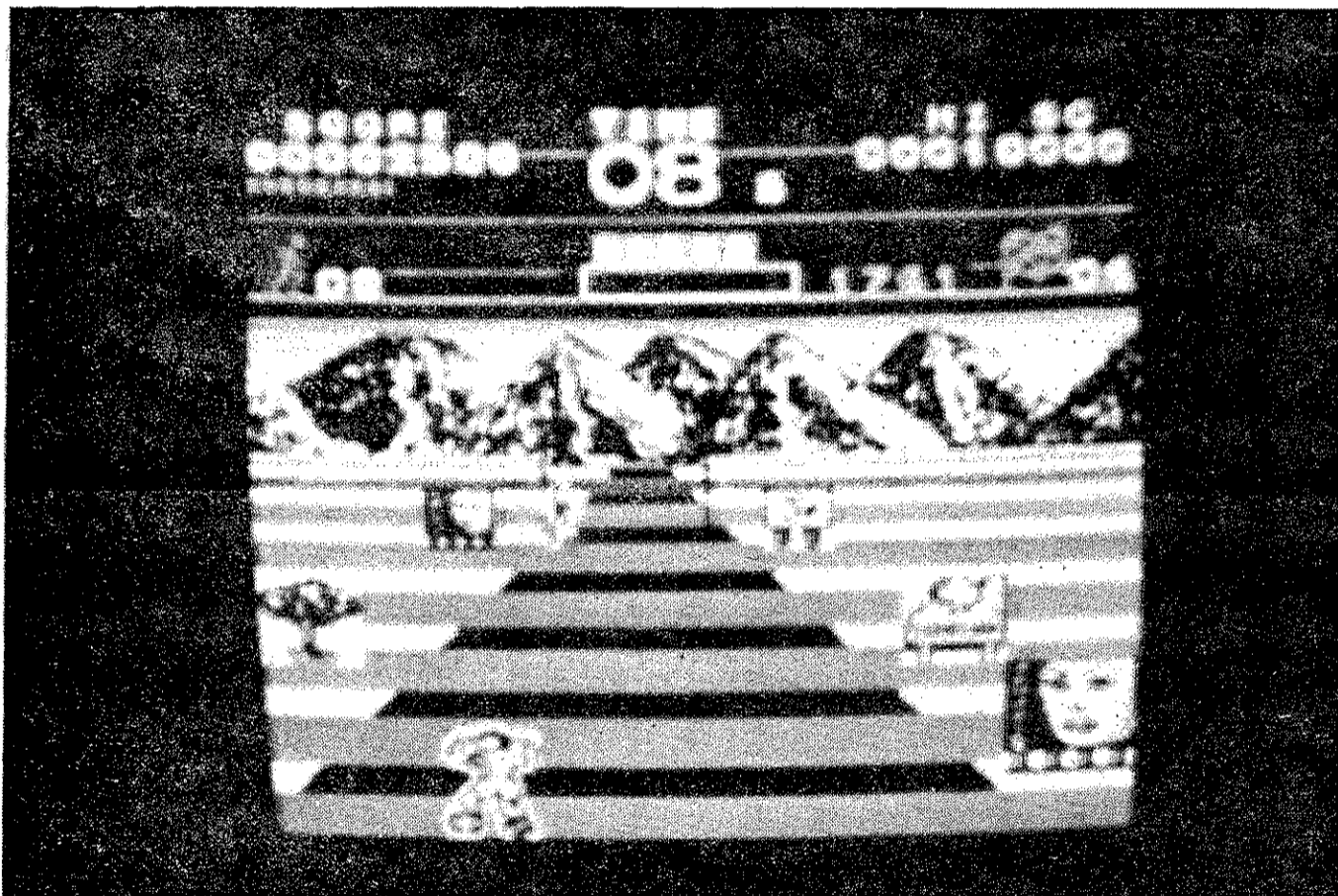
Como será o desporto no futuro? A Zeppelin Games apresenta aqui a sua versão.

Estamos no ano olímpico de 2088 e o jogador é Zed McHard, um ás na patinagem a altas velocidades. Sendo um dos concorrentes da final do campeonato do mundo, é preciso lutar e utilizar a força para conseguir um bom resultado. Resultado esse que será difícil de obter, porque além de termos um tempo para rodar em cada volta, temos também energia que se gasta aquando dos choques com outros patinadores e nos despistes e quedas (representada com a barra que se encontra por baixo do score).

No primeiro nível é necessário correr 2300 metros, passando por 4 *extended play*. Quando passamos por ele, não só o tempo é renovado como também a energia. No final de cada nível, além de um *score* adicional, é multiplicado pelo número de concorrentes ultrapassados durante a corrida.

É uma boa opção para aqueles que «vivem» dos simuladores. Os outros espereitem, porque pode ser que lhes agrade.

Género: Simulador  
Gráficos: 5  
Movimentos: 9  
Dificuldade: 8  
Conselho: É mais para apreciadores



Com movimentos bastante rápidos (como é de bom tom nas corridas), *Skate Fighter* é um jogo que agrada principalmente aos apreciadores, apesar de ter uns gráficos bastante simples

# DICAS PARA PROGRAMAÇÃO

AQUI fica a continuação das «dicas» para trabalhar com o *Art Studio*, de que publicámos a primeira parte na semana passada. Estas indicações são obra do leitor *Alexandre Aleluia*, do Cartaxo.

**WINDOWS** → Divide-se em várias opções: **DEFINE WINDOW** — Permite-me definir uma «janela», com a ajuda de um pequeno cursor; **LAST WINDOW** — Define de novo a última janela definida; **WHOLE SCREEN** — Define todo o ecrã como janela; **CLEAR WINDOW** — Faz um «CLS» de tudo o que estiver dentro da janela; **CUT & PAST WINDOW** — «Agarra» na janela definida e permite colocá-la noutro lugar do ecrã (tipo carimbo), sem no entanto apagar a janela original; **CUT, CLEAR & PASTE** — O mesmo que a opção anterior, só que esta apaga a janela original; **INVERT WINDOW** — Inverte os atributos da janela, tornando a **INK** em **Paper**, e vice-versa; **RE-SCALE WINDOW** — Permite-nos aumentar ou diminuir uma janela, tornando os desenhos que estão no interior da janela maiores ou menores (como quisermos); **CLEAR & RE-SCALE** — O mesmo que o anterior, só que limpa a janela original; **FLIP HORIZONTAL** — Vira a janela no sentido horizontal; **FLIP VERTICAL** — Vira a janela no sentido indicado; **ROTATE 1/4**; **ROTATE 1/2**; **ROTATE 3/4** — Permite estas opções rodar uma janela 90°, de acordo com o indicado (1/4, 1/2 ou 3/4); **MERGE** — Permite que ao trabalharmos com a janela, a possamos imprimir sem que apague o que está por baixo (sobrepõe-se); **MULTIPLE** — Permite escolher comandos do tipo «Paste» (por exemplo) e repeti-los as vezes que quisermos sem necessidade de estar a escolher vezes sem conta esse comando.

**FILL** → Divide-se em quatro opções: **SOLID FILL** — Enche o espaço escolhido com uma textura uniforme, lisa; **TEXTURED FILL** — Permite escolher uma de trinta e duas texturas para «encher» um espaço; **WASH TEXTURE** — Permi-

te escolher a textura a ser «lavada»; **EDIT TEXTURE** — Esta opção permite criar as nossas próprias texturas, para depois as utilizarmos.

**MAGNIFY** → Várias opções: **MAG. x2 / x4 / x8** — Aumenta um espaço seleccionado o número de vezes escolhido na opção. Dentro destas opções incluem-se várias: **x2 / x4 / x8** — Escolher directamente a grandeza desejada; **ATTRS.** — Esta opção é igual a outra já descrita anteriormente, e o seu funcionamento é igual; **SET** — Escolhida esta opção, ao premirmos o botão de «Fire», o cursor só imprimirá (permite desenhar sem ser necessário premir várias vezes o botão — basta mantê-lo premido); **RESET** — Faz o mesmo que a opção anterior, só que apaga, em vez de imprimir; **TOGGLE** — Uma «junção» das duas anteriores opções — um toque, imprime; outro, apaga (alterna conforme a situação); **MENU** — Este é óbvio; **GRID** — Se esta opção estiver funcional, ao trabalharmos no modo **X8**, seremos ajudados por uma grelha de 8x8 pixels.

**TEXT** → São variadíssimas as possibilidades desta opção: **LEFT TO RIGHT** — Como o nome indica, escrever normalmente: da esquerda para a direita; **DOWNWARDS** — Escrever verticalmente, para baixo (lógico...); **NORMAL HEIGHT**; **DOUBLE HEIGHT**; **TREBLE HEIGHT** — Estas três opções permitem escolher a altura dos caracteres a imprimir no ecrã: normal, dupla ou tripla; **MORMAL/DOUBLE/TREBLE WIDTH** — O mesmo que a opção anterior, só que refere-se à largura dos caracteres, não à altura; **SIDEWAYS** — Ao escolhermos a opção, as letras são imprimidas no ecrã com uma rotação de 90° (como que deitadas); **BOLD** — Torna os caracteres mais grossos; **CAPS. LOCK** — Este é outro dos óbvios...; **SNAP HRZ/VRT** — Apesar de todas as tentativas, não consegui descortinar a utilização destas duas opções → Alguém me ajuda? **FONT EDITOR** — Dentro desta opção existe uma série de sub-

-opções que, por sua vez, se subdividem. Vou agora passar a descrevê-las. **FILE** — Esta opção funciona como a que já foi descrita sob o mesmo nome, só que esta se aplica aos caracteres; **CHARACTER** — Esta opção divide-se em várias: **CLEAR** — Limpa o carácter escolhido (o que está ao centro do ecrã, em ampliação); **INVERT** — Troca a **INK** por **Paper** e vice-versa; **FLIP HRZ/VRT.** — Roda o carácter segundo um eixo horizontal ou vertical (respectivamente); **ROTATE 1/4** — Roda o carácter 1/4; **SCROLL RIGHT/DOWN** — Fazem «deslizar» os caracteres para a direita e para baixo, respectivamente; **FONT** — Esta opção divide-se nas mesmas sete opções anteriores, só que agora trabalha com todos os caracteres do **SET** e não com apenas o escolhido; **MISC.** — Esta opção divide-se em duas outras: **CAPTURE FONT** — Não funciona na minha versão esta opção. Por isso, não sei para que funciona. **COPY ROM** — Esta opção repõe de novo os caracteres no modo «standard», copiando-os da **ROM**; **MENU** — Retornar ao Menu.

**SHAPES** → Divide-se esta opção em dez subopções: **POINTS** — Imprimir pontos onde quisermos; **LINES** — Permite desenhar linhas individualmente; **CONT. LINE** — Semelhante à opção anterior, só que as linhas ficam sempre ligadas umas às outras (são continuadas); **RECTANGLES** — Permite desenhar rectângulos; **TRIANGLES/CIRCLES/RAYS** — Permitem, respectivamente, desenhar triângulos, círculos e efectuar raios; **ELASTIC** — Esta opção, quando escolhida, permite-nos visualizar os nossos desenhos melhor, seguindo os contornos do nosso desenho antes de ele ficar definitivo (é difícil de explicar → quando a escolherem, perceberão); **SNAP HRZ** — Esta opção faz com que o «pixel» inicial do desenho fique do lado esquerdo do cursor (nesta opção de desenho, a «shapes»); **SNAP VRT.** — O mesmo que a anterior, só que o «pixel» inicial fica agora na parte inferior do cursor.

## Pokes & Dicas

MAIS uma vez a paciência de Renato Soeiro Marques, Luís Miguel Gonçalves Lopes, Gonçalo Nuno Gonçalves Lopes e António José Pereira Xavier, todos da Parede, foi demonstrada num mapa de *Dizzy III*. Pena é que o mapa tenha tamanhas dimensões que nos obrigou a cortá-lo ao meio. Temos recebido mapas espectaculares destes 4 jovens, mas devido ao seu tamanho contamos apresentar em semanas seguintes. Bom trabalho!

Depois de uma ausência de alguns meses, motivada pelo final do ano lectivo, voltamos novamente a colaborar com o «Pokes & Dicas», não como um trio, mas já como um quarteto devido à «aquisição» de um novo elemento.

Desta vez enviamos o mapa e a solução de *Fantasy World* onde o protagonista é um famoso ovo. Como já devem estar a calcular, estamos a falar de *Dizzy III*, em mais uma produção da CodeMasters. Prometemos desde já enviar mais material para outros jogos nas próximas semanas. Mas vamos então à solução.

### Dizzy III

Iniciamos o jogo nas masmorras de um castelo, possuindo desde já uma maçã. A primeira coisa a fazer é entregarem-na ao Troll. Este ficar-vos-á grato mas não vos pôde deixar passar porque se o rei soubesse seria torturado. No entanto, como recompensa, indica-vos que podem usar a água para apagar o fogo. É esse o próximo passo. Apanhem o pão que aí se encontra e o jarro com água e usem-no no fogo. No quadro seguinte temos de apanhar uma pedra (4) que se encontra ao pé da água. De seguida, para passarem o rato, larguem o pão que apanharam anteriormente. Depois do rato desaparecer, subimos para o quadro seguinte e largamos a pedra. Agora vamos até aos pontos mais altos do castelo para apanharmos a chave (6) e o osso (7). Voltem a descer até às escadas e larguem os objectos que apanharam. Vão falar com o Denzil, que também se encontra no castelo. Depois de lhe explicarmos que a Daisy está presa no castelo do feiticeiro, e de que nós escapamos das masmorras, dá-nos uma corda. Peguem nela e vão até ao quadro onde se encontra o crocodilo. Este abre a boca 3 vezes e depois fica parado durante uns momentos. Temos de saltar para cima dele quando vai abrir a boca pela 3.ª vez. Quando fizermos isto, temos de utilizar imediatamente a corda para amarrar a boca ao crocodilo. Saltem para a direita e apanhem outra pedra que se encontra mesmo no final do quadro. Voltem às escadas e no quadro do lado esquerdo vamos mover a alavanca (carregando em ENTER) para accionarmos o mecanismo da porta que se encontra logo por baixo. Agora apanhem o osso que largaram anteriormente e andem para a esquerda, passando pela porta que accionaram. No quadro onde agora se encontram está um dinossauro (um *Triceratops* para ser mais exacto, mas o Luís diz que é um cão...) e no canto inferior direito está outra pedra. Apanhem a pedra largando o osso e saiam daí imediatamente, pois o dinossauro também gosta de ovos. Depois dele estar a comer o osso andem para a esquerda com as duas pedras e larguem-nas no rio para o nível da água subir. Têm de ter cuidado a atravessar o quadro anterior, pois só o podem fazer quando a água estiver sobre a nuvem do lado esquerdo. Voltem atrás a apanhem a pedra que largaram nas escadas. Regressem ao rio (cuidado com a água) e larguem-na. Agora o nível da água já permite que se possa utilizar a plataforma. Atravessem esse quadro, an-

dem para a esquerda (cuidado com o buraco, assinalado no mapa) e vão falar com o Dozy, que se espreguiça numa cadeira junto ao mar. Depois de Dizzy lhe pedir ajuda, Dozy só lhe oferece uma *sleeping potion*, pois o dia está belo de mais para se andar a salvar donzelas. Apanhem a poção, voltem atrás e apanhem também a chave. Agora andem para a direita, passando pelo crocodilo até chegarem a um dragão. Coloquem o frasco da poção ao pé dele, mas com cuidado, se não querem ficar «estrelados». O dragão adormece. Voltem atrás e apanhem a chave que estava no castelo. Sigam novamente para a direita até chegarem à floresta. Apanhem o sacco que está em cima do poço (não é o da Cidade) e agora em vez de 2 objectos já podem transportar 4. Continuem na mesma direcção e chegam à casa de controlo dos elevadores. Com as chaves que apanharam accionem a máquina em baixo, à direita, e em cima, à esquerda. Agora o elevador que se encontra do lado esquerdo da floresta está a funcionar e já poderemos ir buscar o batente (13). Depois de o apanharem, regressem ao castelo e utilizem-no numa porta que está fechada. Entrem e apanhem o balde (14) que aí se encontra. Atravessem a floresta e vão apanhar a chave (15) que se encontra numa encosta. Utilizem-na na casa de controlo dos elevadores na máquina da esquerda para o elevador do topo da floresta começar a funcionar. Apanhem a picareta (12) e falem com o Grand Dizzy. Este mostra-se prestativo e Dizzy explica-lhe a situação. O avô Dizzy oferece-se para ajudar, mas o neto convence-o a ficar. O avô dá-lhe então um pé-de-cabra. Na floresta há um objecto assinalado com o n.º 11 (um buraco) que se

apanharmos perdemos todos os objectos que possuímos e a única solução é começar de novo. Depois de apanharem o pé-de-cabra vão até ao poço e larguem todos os objectos menos este último. Vão ao outro lado da floresta e apanhem a vaca pigmeu (17). Voltem ao poço e utilizem o pé-de-cabra. Depois de cair em irão parar num mundo às avessas, literalmente falando. Andem para a esquerda e esperem até aparecer um comerciante. Larguem a vaca ao pé dele. Depois de regatear o preço, trocamos a vaca por um feijão. Depois disto apanhem a chave (16) e voltem ao poço. Voltem à casa de controlo dos elevadores e usem a chave na máquina que resta. Agora avancem para a direita larguem o feijão num monte de... «manure» (espreitem o dicionário). Vão apanhar o balde que largaram anteriormente e utilizem-no numa pequena poça de água que se encontra na encosta do lado direito. Depois do balde cheio de água vão regar o feijão e tal qual aquela história que todos conhecem crescerá um feijoeiro gigante. Subam pelas folhas que estão assinaladas a negro (no mapa) e pelas nuvens até chegarem ao castelo. Aí, apanhem o ovo de dragão (18) e de seguida voltem à casa onde utilizaram as chaves. Deixem-se cair pelo buraco que está em baixo do elevador apanhando previamente a picareta. Coloquem o ovo que apanharam ao lado do outro que aí se encontra, mas com cuidado, pois poderão apanhar o outro ovo e o dragão não ficará muito satisfeito. Passem para o quadro ao lado e utilizem a picareta no monte de pedras do lado esquerdo. Apanhem o tapete (3) e sigam para a direita até aparecer o Troll. Voltem ao castelo nas nuvens e usem o tapete

sobre os picos que aí se encontram. Subam até à alavanca e baixem o elevador onde está a Daisy. Vão ter com ela, mas esta, sendo uma donzela que gosta de viver bem, só casará com Dizzy se este apanhar as 30 moedas de ouro que se encontram espalhadas pelo Fantasy World. É esta a última tarefa do jogador para acabar este *Dizzy III*. «The End».

### Notas

- Para apanharmos a moeda que está mais próxima do cais do lado esquerdo temos de nos colocar na ponta esquerda do primeiro caixote.
- Para irmos parar ao quadro que se encontra por baixo destes caixotes temos de nos colocar quase na ponta esquerda do 1.º caixote do lado direito. Uma vez nesse quadro aconselhamos a marcarmos no ecrã com uma caneta de feitor as plataformas visto que elas não são visíveis.
- A moeda que está por cima dessa palhota apanha-se saltando do 2.º caixote do lado direito para uma plataforma que se encontra no pilar.
- A moeda assinalada no pé do Troll só aparece quando formos ao quadro onde ele aparece segunda vez.

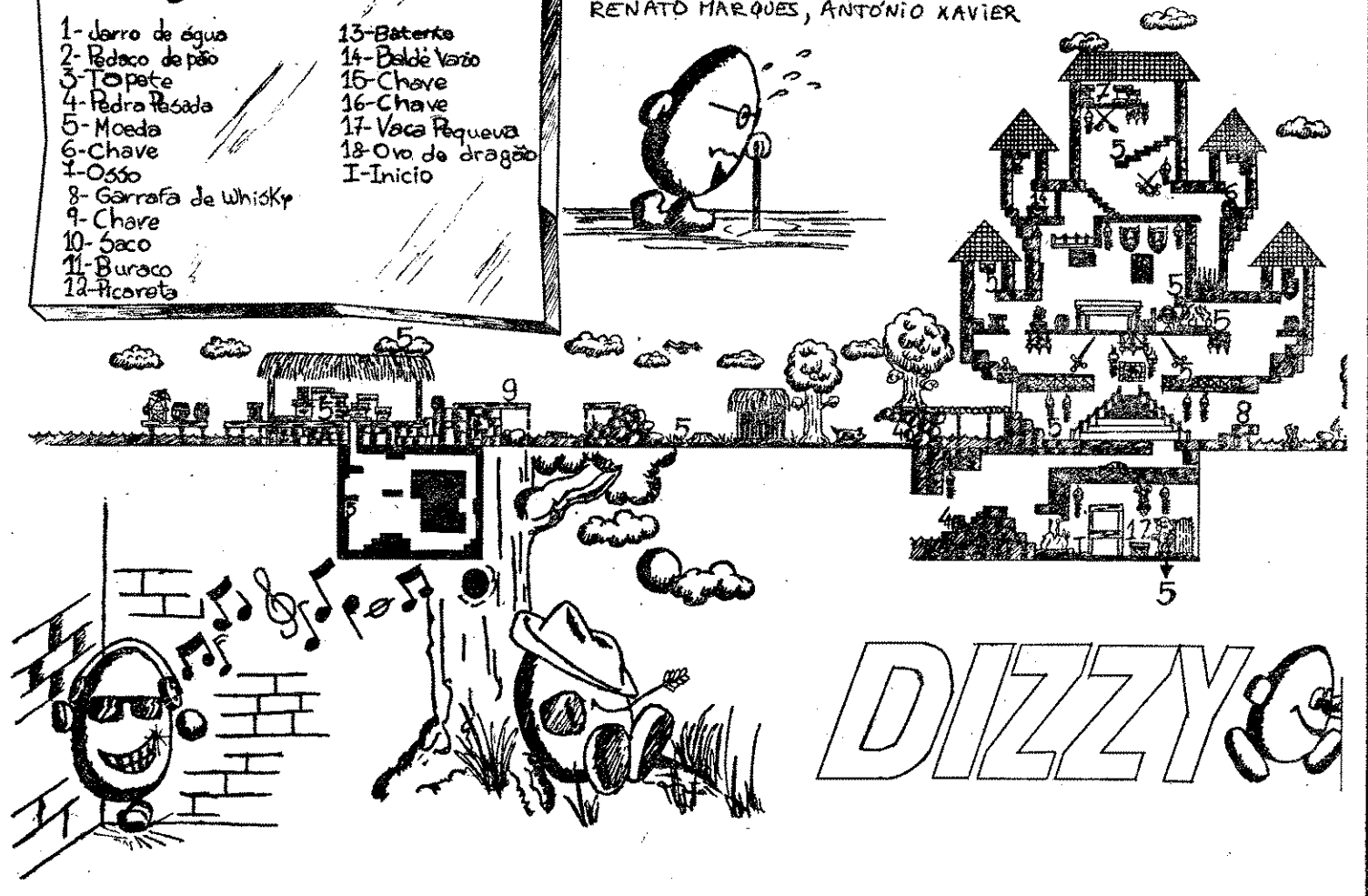


**Legenda:**

1- Jarro de água	13- Batente
2- Pedaco de pão	14- Balde Varão
3- Tapete	15- Chave
4- Pedra Pesada	16- Chave
5- Moeda	17- Vaca Pigmeu
6- Chave	18- Ovo de dragão
7- Osso	I- Início
8- Garrafa de Whisky	
9- Chave	
10- Saco	
11- Buraco	
12- Picareta	

### MAPA FEITO POR:

LUÍS LOPES, GONÇALO LOPES  
RENATO MARQUES, ANTONIO XAVIER



## POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXVII

**HYUNDAI**

HOJE E AMANHÃ  
A SUA SOLUÇÃO INFORMÁTICA

# JOGOS DE 8 BITS

Por VÍTOR PEDRO

## MOTO DESAFIA LEI DA GRAVIDADE

Título: TUMA 7

Para quem olhou só para a fotografia, antes de ter ideias, é melhor ler as primeiras linhas. Tuma 7 não é mais do que uma moto que trepa tudo, inclusive ângulos superiores a 90 graus, está pronta a disparar e desafia as leis da gravidade.

Embora os gráficos não sejam mais de todo, a animação vem estragar por completo um jogo que podia ter sido muito mais bem aproveitado (é mais o tempo que levamos à espera que a moto se decida a andar do que o tempo de jogo).

Para aqueles que defendem o desporto motorizado, é melhor nem pedirem para ver esta produção da Comix.

Tuma 7 é sem dúvida um nome a esquecer.

Gênero: Acção??  
Gráficos: 5  
Movimentos: 2  
Dificuldade: 8  
Conselhos: Fique longo.



Uma moto com características invulgares, pode tudo. Além de afastar o jogador ao primeiro contacto com o jogo, esta moto muito especial até sobe paredes. Só não voa, porque já não havia memória para lhe dar umas asas

## GRÁFICOS SIMPLES ANIMAM JOGO VELOZ

Título: SKATE FIGHTER

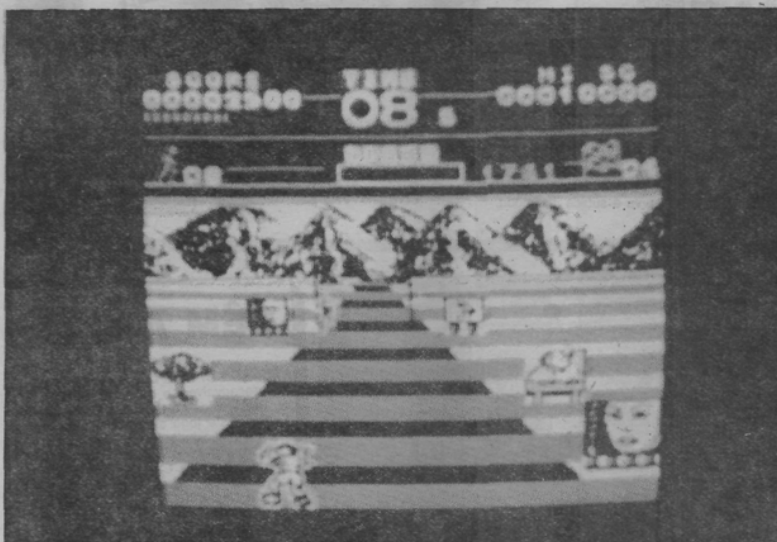
Como será o desporto no futuro? A Zeppelin Games apresenta aqui a sua versão.

Estamos no ano olímpico de 2088 e o jogador é Zed McHard, um ás na patinagem a altas velocidades. Sendo um dos concorrentes da final do campeonato do mundo, é preciso lutar e utilizar a força para conseguir um bom resultado. Resultado esse que será difícil de obter, porque além de termos um tempo para rodar em cada volta, temos também energia que se gasta a cada choque com outros patinadores e nos deslizes e quedas (representada com a barra que se encontra por baixo do score).

No primeiro nível é necessário correr 2300 metros, passando por 4 extended play. Quando passamos por ele, não só o tempo é renovado como também a energia. No final de cada nível, além de um score adicional, é multiplicado pelo número de concorrentes ultrapassados durante a corrida.

É uma boa opção para aqueles que «vivem» dos simuladores. Os outros espertem, porque pode ser que lhes agrade.

Gênero: Simulador  
Gráficos: 5  
Movimentos: 8  
Dificuldade: 9  
Conselho: É mais para apreciadores



Com movimentos bastante rápidos (como é de bom tom nas corridas), Skate Fighter é um jogo que agrada principalmente aos apreciadores, apesar de ter uns gráficos bastante simples

# DICAS PARA PROGRAMAÇÃO

AQUI fica a continuação das «dicas» para trabalhar com o Art Studio, de que publicamos a primeira parte na semana passada. Estas indicações são obra do leitor Alexandre Altiúta, do Cartaxo.

**WINDOWS** → Divide-se em várias opções: DEFINE WINDOW — Permite-nos definir uma «janela», com a ajuda de um pequeno cursor; LAST WINDOW — Define de novo a última janela definida; WHOLE SCREEN — Define todo o ecrã como janela; CLEAR WINDOW — Faz um «CLS» de tudo o que estiver dentro da janela; CUT & PAST WINDOW — «Agarra» na janela definida e permite colocá-la noutro lugar do ecrã (tipo carimbo), sem no entanto apagar a janela original; CUT, CLEAR & PASTE — O mesmo que a opção anterior, só que esta apaga a janela original; INVERT WINDOW — Inverte os atributos da janela, tornando a INK em Paper, e vice-versa; RE-SCALE WINDOW — Permite-nos aumentar ou diminuir uma janela, tornando os desenhos que estão no interior da janela maiores ou menores (como quisermos); CLEAR & RE-SCALE — O mesmo que o anterior, só que limpa a janela original; FLIP HORIZONTAL — Vira a janela no sentido horizontal; FLIP VERTICAL — Vira a janela no sentido indicado; ROTATE 1/4, ROTATE 1/2, ROTATE 3/4 — Permite estas opções rodar uma janela 90°, de acordo com o indicado (1/4, 1/2 ou 3/4); MERGE — Permite que ao trabalharmos com a janela, a possamos imprimir sem que apague o que está por baixo (sobrepõe-se); MULTIPLE — Permite escolher comandos do tipo «PASTE» (por exemplo) e repeti-los as vezes que quisermos sem necessidade de estar a escolher vezes sem conta esse comando.

**FILL** → Divide-se em quatro opções: SOLID FILL — Enche o espaço escolhido com uma textura uniforme, lisa; TEXTURED FILL — Permite escolher uma de trinta e duas texturas para «encher» um espaço; WASH TEXTURE — Per-

te escolher a textura a ser «lavada»; EDIT TEXTURE — Esta opção permite criar as nossas próprias texturas, para depois as utilizarmos.

**MAGNIFY** → Várias opções: MAG. x2 / x4 / x8 — Aumenta um espaço seleccionado o número de vezes escolhido na opção. Dentro destas opções incluem-se várias: x2 / x4 / x8 — Escolher directamente a grandeza desejada; ATTRS. — Esta opção é igual a outra já descrita anteriormente, e o seu funcionamento é igual; SET — Escolhida esta opção, ao premirmos o botão de «Fire», o cursor só imprimirá (permite desenhar sem ser necessário premir várias vezes o botão — basta mantê-lo premido); RESET — Faz o mesmo que a opção anterior, só que apaga, em vez de imprimir; TOGGLE — Uma «junção» das duas anteriores opções — um toque, imprime; outro, apaga (alterna conforme a situação); MENU — Esta é óbvia; GRID — Se esta opção estiver funcional, ao trabalharmos no modo X8, seremos ajudados por uma grelha de 8x8 pixels.

**TEXT** → São variadíssimas as possibilidades desta opção: LEFT TO RIGHT — Como o nome indica, escrever normalmente: da esquerda para a direita; DOWNWARDS — Escrever verticalmente, para baixo (lógico...); NORMAL HEIGHT; DOUBLE HEIGHT; TREBLE HEIGHT — Estas três opções permitem escolher a altura dos caracteres a imprimir no ecrã: normal, dupla ou tripla; MORMAL/DOUBLE/TREBLE WIDTH — O mesmo que a opção anterior, só que refere-se à largura dos caracteres, não à altura; SIDEWAYS — Ao escolhermos a opção, as letras são imprimidas no ecrã com uma rotação de 90° (como que detaçadas); BOLD — Torna os caracteres mais grossos; CAPS LOCK — Este é outro dos óbvios...; SNAP HRZ/VRT — Apesar de todas as tentativas, não consegui descontinuar a utilização destas duas opções — Alguém me ajuda? FONT EDITOR — Dentro desta opção existe uma série de sub-

opções que, por sua vez, se subdividem. Vou agora passar a descrevê-las. FILE — Esta opção funciona como a que já foi descrita sob o mesmo nome, só que esta se aplica aos caracteres; CHARACTER — Esta opção divide-se em várias: CLEAR — Limpa o carácter escolhido (o que está ao centro do ecrã, em ampliação); INVERT — Troca a INK por Paper e vice-versa; FLIP HRZ/VRT — Roda o carácter escolhido um eixo horizontal ou vertical (respectivamente); ROTATE 1/4 — Roda o carácter 1/4; SCROLL RIGHT/DOWN — Fazem «deslizar» os caracteres para a direita e para baixo, respectivamente; FONT — Esta opção divide-se nas mesmas sete opções anteriores, só que agora trabalha com todos os caracteres do SET e não com apenas o escolhido; MISC. — Esta opção divide-se em duas outras: CAPTURE FONT — Não funciona na minha versão esta opção; Por isso, não sei para que funciona; COPY ROM — Esta opção repõe de novo os caracteres no modo «standard», copiando-os da ROM; MENU — Retornar ao Menu.

**SHAPES** → Divide-se esta opção em dez subopções: POINTS — Imprimir pontos onde quisermos; LINES — Permite desenhar linhas individualmente; CONT. LINE — Semelhante a opção anterior, só que as linhas ficam sempre ligadas umas às outras (são contínuas); RECTANGLES — Permite desenhar rectângulos; TRIANGLES/CIRCLES/RAYS — Permite, respectivamente, desenhar triângulos, círculos e efectuar raios; ELASTIC — Esta opção, quando escolhida, permite-nos visualizar os nossos desenhos melhor, seguindo os contornos do nosso desenho antes de ele ficar definitivo (é difícil de explicar — quando a escolherem, perceberão); SNAP HRZ — Esta opção faz com que o «pixel» inicial do desenho fique do lado esquerdo do cursor (nesta opção de desenho, a «shapes»); SNAP VRT. — O mesmo que a anterior, só que o «pixel» inicial fica agora na parte inferior do cursor.

## Pokes & Dicas

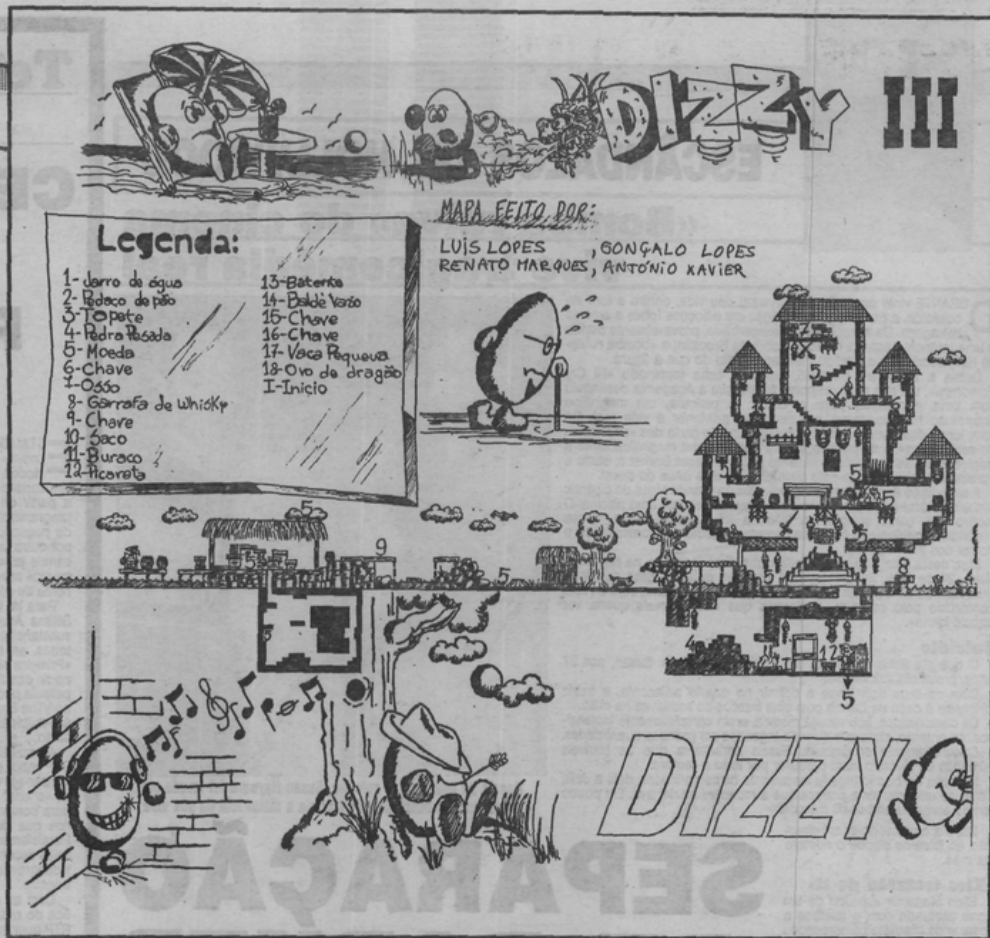
**M**AIS uma vez a paciência de Renato Soeiro Marques, Luís Miguel Gonçalves Lopes, Gonçalo Nuno Gonçalves Lopes e António José Pereira Xavier, todos da Parede, foi demonstrada num mapa de *Dizzy III*. Pena é que o mapa tenha tamanhas dimensões que nos obrigou a cortá-lo ao meio. Temos recebido mapas espectaculares destes 4 jovens, mas devido ao seu tamanho contamos apresentar em semanas seguintes. Bom trabalho!

Depois de uma ausência de alguns meses, motivada pelo final do ano lectivo, voltamos novamente a colaborar com o «Pokes & Dicas», não como um trio, mas já como um quarteto devido à «aquisição» de um novo elemento.

Desta vez enviamos o mapa e a solução de *Fantasy World* onde o protagonista é um famoso ovo. Como já devem estar a calcular, estamos a falar de *Dizzy III*, em mais uma produção da CodeMasters. Prometemos desde já enviar mais material para outros jogos nas próximas semanas. Mas vamos então à solução.

### Dizzy III

Iniciamos o jogo nas masmorras de um castelo, possuindo desde já uma maçã. A primeira coisa a fazer é entregarem-na ao Troll. Este ficar-vos-á grato mas não vos pode deixar passar porque se o rei subesse seria torturado. No entanto, como recompensa, indica-vos que podem usar a água para apagar o fogo. E é esse o próximo passo. Apanhem o pão que aí se encontra e o jarro com água e usem-no no fogo. No quadro seguinte temos de apanhar uma pedra (4) que se encontra ao pé da água. De seguida, para passarem o rato, larguem o pão que apanharam anteriormente. Depois do rato desaparecer, subimos para o quadro seguinte e largamos a pedra. Agora vamos até aos pontos mais altos do castelo para apanharmos a chave (6) e o osso (7). Voltem a descer até às escadas e larguem os objectos que apanharam. Vão falar com o Denzil, que também se encontra no castelo. Depois de lhe explicarmos que a Daisy está presa no castelo do feiticeiro, e de que nós escapamos das masmorras, dá-nos uma corda. Peguem nela e vão até ao quadro onde se encontra o crocodilo. Este abre a boca 3 vezes e depois fica parado durante uns momentos. Temos de saltar para cima dele quando vai abrir a boca pela 3.ª vez. Quando fizermos isto, temos de utilizar imediatamente a corda para amarrar a boca ao crocodilo. Saltem para a direita e apanhem outra pedra que se encontra mesmo no final do quadro. Voltem às escadas e no quadro do lado esquerdo vamos mover a alavanca (carregando em ENTER) para acionarmos o mecanismo da porta que se encontra logo por baixo. Agora apanhem o osso que largaram anteriormente e andem para a esquerda, passando pela porta que acionaram. No quadro onde agora se encontram está um dinossauro (um *Triceratops* para ser mais exacto, mas o Luís diz que é um cão...) e no canto inferior direito está outra pedra. Apanhem a pedra largando o osso e saiam daí imediatamente, pois o dinossauro também gosta de ovos. Depois dele estar a comer o osso andem para a esquerda com as duas pedras e larguem-nas no rio para o nível da água subir. Têm de ter cuidado a atravessar o quadro anterior, pois só o podem fazer quando a água estiver sobre a nuvem do lado esquerdo. Voltem atrás a apanhem a pedra que largaram nas escadas. Regressem ao rio (cuidado com a água) e larguem-na. Agora o nível da água já permite que se possa utilizar a plataforma. Atravessem esse quadro, an-



dem para a esquerda (cuidado com o buraco, assinalado no mapa) e vão falar com o Dozy, que se espreguiça numa cadeira junto ao mar. Depois de Dizzy lhe pedir ajuda, Dozy só lhe oferece uma *sleeping potion*, pois o dia está belo de mais para se andar a salvar donzelas. Apanhem a poção, voltem atrás e apanhem também a chave. Agora andem para a direita, passando pelo crocodilo até chegarem a um dragão. Coloquem o frasco da poção ao pé dele, mas com cuidado, se não querem ficar «estrelados». O dragão adormece. Voltem atrás e apanhem a chave que estava no castelo. Sigam novamente para a direita até chegarem à floresta. Apanhem o saco que está em cima do poço (não é o da Cidade) e agora em vez de 2 objectos já podem transportar 4. Continuem na mesma direcção e chegam à casa de controlo dos elevadores. Com as chaves que apanharam acionem a máquina em baixo, à direita, e em cima, à esquerda. Agora o elevador que se encontra do lado esquerdo da floresta está a funcionar e já poderemos ir buscar o batente (13). Depois de o apanharmos, regressem ao castelo e utilizem-no numa porta que está fechada. Entrem e apanhem o balde (14) que aí se encontra. Atravessem a floresta e vão apanhar a chave (15) que se encontra numa encosta. Utilizem-na na casa de controlo dos elevadores na máquina da esquerda para o elevador do topo da floresta começar a funcionar. Apanhem a picareta (12) e falem com o Grand Dizzy. Este mostra-se prestativo e Dizzy explica-lhe a situação. O avô Dizzy oferece-se para ajudar, mas o neto convence-o a ficar. O avô dá-lhe então um pé-de-cabra. Na floresta há um objecto assinalado com o n.º 11 (um buraco) que se

apanharmos perdemos todos os objectos que possuímos e a única solução é começar de novo. Depois de apanharem o pé-de-cabra vão até ao poço e larguem todos os objectos menos este último. Vão ao outro lado da floresta e apanhem a vaca pigmeu (17). Voltem ao poço e utilizem o pé-de-cabra. Depois de cair em irão parar num mundo às avessas, literalmente falando. Andem para a esquerda e esperem até aparecer um comerciante. Larguem a vaca ao pé dele. Depois de regatarm o preço, trocamos a vaca por um feijão. Depois disto apanhem a chave (16) e voltem ao poço. Voltem à casa de controlo dos elevadores e usem a chave na máquina que resta. Agora avancem para a direita larguem o feijão num monte de... «manure» (espreitem o dicionário). Vão apanhar o balde que largaram anteriormente e utilizem-no numa pequena poça de água que se encontra na encosta do lado direito. Depois do balde cheio de água vão regar o feijão e tal qual aquela história que todos conhecem crescerá um feijoeiro gigante. Subam pelas folhas que estão assinaladas a negro (no mapa) e pelas nuvens até chegarem ao castelo. Aí, apanhem o ovo de dragão (18) e de seguida voltem à casa onde utilizaram as chaves. Deixem-se cair pelo buraco que está em baixo do elevador apanhando previamente a picareta. Coloquem o ovo que apanharam ao lado do outro que aí se encontra, mas com cuidado, pois poderão apanhar o outro ovo e o dragão não ficará muito satisfeito. Passem para o quadro ao lado e utilizem a picareta no monte de pedras do lado esquerdo. Apanhem o tapete (3) e sigam para a direita até aparecer o Troll. Voltem ao castelo nas nuvens e usem o tapete

sobre os picos que aí se encontram. Subam até à alavanca e baixem o elevador onde está a Daisy. Vão ter com ela, mas esta, sendo uma donzela que gosta de viver bem, só casará com Dizzy se este apanhar as 30 moedas de ouro que se encontram espalhadas pelo *Fantasy World*. É esta a última tarefa do jogador para acabar este *Dizzy III*. «The End».

### Notas

- Para apanharmos a moeda que está mais próxima do cais do lado esquerdo temos de nos colocar na ponta esquerda do primeiro caixote.
- Para irmos parar ao quadro que se encontra por baixo destes caixotes temos de nos colocar quase na ponta esquerda do 1.º caixote do lado direito. Uma vez nesse quadro aconselhamos a marcarmos no ecrã com uma caneta de feltro as plataformas visto que elas não são visíveis.
- A moeda que está por cima dessa palhota apanha-se saltando do 2.º caixote do lado direito para uma plataforma que se encontra no pilar.
- A moeda assinalada no pé do Troll só aparece quando formos ao quadro onde ele aparece segunda vez.

## POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX